

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

EIGHT BALL

NINE BALL

ROTATION

14.1 CONTINUOUS

BOWLLIARDS

SIDE POCKET 3

3D POLYGON BILLIARD GAME

CUT THROAT

THREE BALL

POKER

POCKET GAME

MITSUDAMA

YOTSUDAMA

TM



**注意**

セガサターンCD 使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないください。

●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび買取り業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

SIDE POCKET 3

3D POOLYESTER BILLIARD GAME.

TM

この度はデータイースト セガサターン専用ソフト「サイドポケット3」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。なお、この「取扱説明書」は大切に保存してください。
また、ゲームの内容に関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。

目次

■ ゲームの始め方	GAME START	2-3P
■ 基本的な操作方法	CONTROL	4-5P
■ 遊び方【ゲームオプション】	HOW TO PLAY	6-7P
【画面の説明・撞点】	HOW TO PLAY	8-9P
■ ゲームの進め方【TRICK MODE】	PLAY GAME	10P
【TRAINING MODE】	PLAY GAME	11P
【STORY MODE】	PLAY GAME	12-13P
【VERSUS MODE】	PLAY GAME	14-20P
■ 曾根キヨンのワンポイントアドバイス	ADVICE	21-27P
■ ビリヤードをもっと楽しむために	BILLIARDS	28-29P

ゲームの始め方

セガサターンCDをセガサターン本体にセットし、電源を入れてください。

しばらくすると「タイトル画面」が現れます。

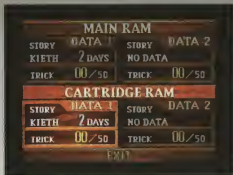
画面の指示に従い、コントロールパッドのスタートボタンを押してください。

画面に「NEW GAME」と「LOAD GAME」が表示されます。

「NEW GAME」を選択（方向ボタン→Aボタン）すると「自動セーブ」をする場所が表示されますので希望する場所を「方向ボタン」で選び、「Aボタン」で決定してください。

「NEW GAME」を選択した場合、以前プレイされた保存場所を選択し決定すると更新され、前のセーブデータが消えますのでよく確かめてから保存場所を決めてください。





カートリッジRAM(別売パワーメ
モリー)が挿入されていないと左の
画面の“CARTRIDGE RAM”は
表示されません。



自動セーブしたゲームを再開する時には“LOAD GAME”を
選択(方向ボタン→Aボタン)し始めてください。ロードする
データを選んで“Aボタン”で決定してください。以前セーブし
たゲームの続きが楽しめます。

画面が“MODE SELECT”(ゲームモード選択)画面に変わります。

5種類のモードの中から“方向ボタンの左右”で希望するモードを選び、“Aボタン”で決定し、ゲーム
を始めてください。

このゲームには5種類のモードの内“4種類のゲームモード”があります。それぞれの遊び方につつまし
ては、6ページ以降の各項目をご覧ください。

このゲームは本格思考で作成しているため、手球がテーブルの“縁”近くにあるときなどは、中心突きや
引き球などが使えない場合があります。実際にプレイしているつもりになって楽しんでください。

ゲームのセーブとロードは4種類のゲームモードの内、“ストーリーモード”と“トリックモード”はセーブ
することができます。

“ストーリーモード”は試合の前後にオートセーブされます。“トリックエディター”のデータは、自作し
たトリックゲームを1回プレイした時にオートセーブされます。

基本的な操作方法

ここでは、ビリヤードゲーム画面におけるコントロールパッドの基本的な操作方法についてのご説明をいたします。各ゲームにおける細かな操作方法につきましては、それぞれの項目をご覧ください。

Lボタン

プレイ中(3D画面)の視点^{がめん}を拡大^{してん}します(ズームアップ)。ショット直前画面^{ちやくぜんがめん}で使うと、ショット方向^{ほうこう}の微調整^{びていしゆじ}ができます。

方向ボタン

- 手球^{てきま}の位置^{いゝ}を動かす^{うご}時に、(相手^{あいて}が)“スクラッチ”^{ばあいち}の場合^{ばあい}など)
 - “3D画面”^{がめん}における視点^{しえてん}を動かす^{うご}時に。
 - ショットの際に、手球^{てきま}の「撞点」^{どうてん}を変更^{へんこう}・選択^{せんたく}する時に。
- ※「撞点位置」^{どうてんいゝ}については、9ページをお読みください。

スタートボタン

“OPTION表示”^{ひょうし}ウィンドウ^{ういんどう}を呼び出し^{よびだ}しカメラアングル^{かめらあんぐる}を切り換えたり、“リプレイ映像”^{らいぷれいえいさう}を見る^{みる}時に使います。

Aボタン

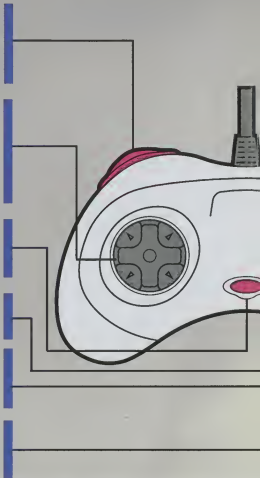
手球^{てきま}をショット^{しよっと}する時に。

Bボタン

手球^{てきま}を元^{もと}の位置^{いゝ}に戻^{もど}したり、今までの動作^{どうさ}をキャンセルし、画面^{がめん}を元^{もと}の位置^{いゝ}に戻^{もど}します。

Cボタン

プレイ中の画面^{がめん}にインフォメーションウィンドウ^{ひょうじ}を表示^{ひょうじ}／消去^{しょうきょ}します。



Rボタン

プレイ中(3D画面)の視点を縮小します(ズームダウン)。
 ショット直前画面で使うことで、ショット方向の微調整ができます。

Xボタン

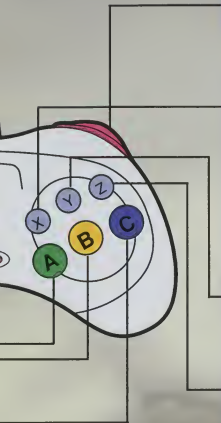
手球をショットする際の「方向線」の表示/消去をします。
 (ボタンを押すと: ①消去⇒②直線表示⇒③的球、クッションに当たった後の反射角の表示の順に切り換わります。)
 また、「Xボタン」を押しながら「方向ボタン上下」で「ジャンプボール」、「マッセ」を打つことができます。
 (「Xボタン」→「方向ボタン上」で「ジャンプボール」に、さらにもう一度「方向ボタン上」で「マッセ」の撞点表示に切り換わります。
 (9ページ参照))

Yボタン

「視点(カメラアングル)」を真上からのアングルに切り換えます。
 (もう1度押すと、元に戻ります。)

Zボタン

ショットに入る前に「キュー」にチョークを付けることができます。
 (《ショットの正確さを維持するために、適度にチョークをキューに付ける必要があります(9ページ参照)》。)



■ゲームモードの紹介

「タイトル画面」で「スタートボタン」を押すと、「モード選択画面」に切り換わります。このゲームには下記の「5種類のモード」があります。「方向ボタン左右」で選択し、「Aボタン」で決定してください。

★STORY MODE

このモードでは物語に沿ってゲームを進めます。主人公の前に次々に立ちはだかる強者ぞろいの対戦者を倒し、見事クリアすることができるか？ (12P参照)

★VERSUS MODE

11種類の「対戦ビリヤードゲーム」を楽しむことができるモードです。「ルール」、「セット数」などを設定することができます。(14P参照)

★TRICK MODE

実在のプロにも難しいといわれる「トリックプレイ」の問題を用意しました。また、自分で「問題」を考えるエディット画面もあります。

また、このモードでは4人まで遊べます。電源を入れる前にコントロール端子1、2にパッドを接続してください。1人目と3人目はコントロールパッド1を、2人目、4人目はコントロールパッド2を交互に使用してプレイを楽しんでください。(10P参照)

★TRAINING MODE

ボールをシャッフルしたり、ルールにしばられないでトレーニングをすることができるモードです。(11P参照)

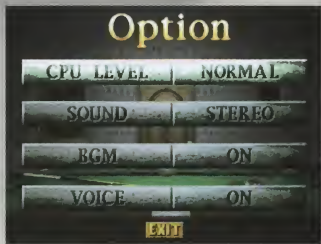
★OPTION

「BGM」、「難易度」などを調節することができます。(7P参照)



【オプション】

ビリヤードゲームを進める際のBGMなど、“見えない部分の演出”を調節・変更することができます。



変更する項目にカーソルを合わせ「方向ボタン上下」→「Aボタン」を押してください。
各項目の選択内容が表示されます。「方向ボタン上下」で選択し、「Aボタン」で決定してください。

- ☆CPU LEVEL : "STORY MODE" "VERSUS MODE" で「対戦相手」をコンピュータに設定した場合、相手になるコンピュータの「腕のレベル」を設定します。
「レベル」は五段階で調節することができます。
- ☆SOUND : "STEREO" (ステレオ)、「MONO」(モノラル)の設定です。
- ☆BGM : "BGM" のON/OFFを設定します。
- ☆VOICE : "VOICE" (声)の「有る」(ON)、「無し」(OFF)を設定します。

■画面の説明

ここでは“SIDE POCKET 3”のゲームを進める際に、もっとも重要な“ビリヤードプレイ”のゲーム中の基本的な画面についてご説明いたします。



インフォメーション表示ウィンドウ
各種ゲームごとに表示が変わります。



“ビリヤードゲーム”を進める際に一番重要になるのは、なんとといっても“手球”（自分の突く玉）をショットすることです。

「強さ」： “手球” を突く “パワー” です。

“手球” をショットする態勢に入ると、“キュー” が “手球” に向かって伸縮を繰り返します。

この時に、“手球” と “キュー” の間が離れている (“三角形” が大きい) ほど “パワー” が強いショットを、反対に “手球” と “キュー” の間が短い (“三角形” が小さい) ほど “パワー” の弱いショットを突くことができます。

タイミングを計って突くことが大切です。

「撞点」： “手球” を突くポイントです。

“撞点” を変えることで、ショットした “手球” が “的球” や “クッション” に当たった後ののはねかえる方向を調節することができます。(9P参照)

「方向」： 突いた “手球” が進む “方向” です。“撞点” と併せて考えることが大切です。

どうてん 撞点

「撞点」とは、手球(自分の球)を突くポイントのことです。撞点を変えることにより、「押し球」、「引き球」、「マッセ」、「ジャンプボール」など、手球の球筋や「的球」、「クッション」に当たった後の「手球」のはねかえる方向を調節・変化させることができます。

「撞点」はショット画面(3D画面)の時に「方向ボタン」で選択・設定することができます。



- 押し球 (FOLLOW) : 手球が的球の中心に当たったあとも、手球は前進します。
- 中心突き(CENTER) : 手球が的球の中心に当たると、その場所ので止まり、的球だけが前進します。
- 左ひねり(LEFT) : クッションに当たったあとで、手球は左側にはね返ります。
- 右ひねり(RIGHT) : クッションに当たったあとで、手球は右側にはね返ります。
- 引き球 (DRAW) : 手球が的球の中心に当たると、手球が後退します。

ジャンプボール(JUMP) : 手球をジャンプさせ、空中からの球を狙います。的球の手前に他の球などがあるためにショットができない場合に有効です。

マッセ(MASSE) : 手球に強いドライブをかけることで、大きなカーブをつけることができます。高いテクニックが要求される、華麗なショットです。

※この他にも「撞点」はいくつもありますので、場面・状況に応じて使い分けることが大切です。

トレーニングを重ね、テクニックを身に付けてください。

ショットを続けていくと、手球へのドライブがかりにくくなり、球筋の変化が鈍くなってきます。適度のショット数に応じて、「キュー」にチョークを付けることが必要です。(Zボタン)

[TRICK GAME MODE]

通常の「ビリヤードゲーム」とは一味違った緊張感あふれるプレイを楽しんでいただくことができるモードです。ここでは2種類のモードを準備させていただきました。

■TRICK GAME MODE

あらかじめ用意された「問題」にチャレンジしていただく「モード」です。
クリアした問題数によって得点が与えられ、ランキングが表示されます。

■TRICK EDITOR MODE

プレイヤーの方がご自分で「問題」を考案・作成していただくモードです。作成された「問題」はセーブすることができますので、友達同士でお楽しみいただくこともできます。

- TRICK GAME**：トリックではレベルに応じて「問題」の難易度（“レベル”）の設定がされていたりまた、それらの「問題」にチャレンジされる方の“人数”などを設定することで、より楽しく「TRICK GAME」にチャレンジしていただくことができます。



「問題」に取りかかる前に、「The Number（参加人数）」、「Game Count（ゲーム数）」の設定を行います。

〈“方向ボタン”→“Aボタン”〉でそれぞれの項目を選択し、数字の設定を行います。

※“Game Count”の数字を設定する時、“方向ボタン上下”で入力してください。最後に“EXIT”をタッチ（“方向ボタン”→“Aボタン”）すると、「問題」開始です。

「問題」はトリックの“レベル”にあわせて“難易度”が設定されており、星の数が多いほどスコアが高くなっていき、「問題」を解くごとに「得点表（“Score Ranking”）」が表示されます。高得点を目指してがんばってください。

●TRICK EDITOR



"TRICK EDITOR"では、プレイヤーが置いてみたい場所に「障害物」などをセットすることができ、また、その「データ」はセーブすることもできます。

セットすることができる「障害・配置物」は、「本」、「缶」など（「方向ボタン」と「Aボタン」）を操作することで、選んでください。（閉じたいポケットを設定するも同様です。）



「配置するもの」が決定したら、次にそれらを「ビリヤード台」に置く作業です。「方向ボタン」で場所を設定し、「Aボタン」で決定してください。なお、「本」は「Xボタン」で回転移動をさせることができます。

（注）障害物は、初期位置から移動させないと次の障害物を置くことはできません。

11

[TRAINING MODE]



トレーニングモードを選択すると「POCKET MODE」と「CAROM MODE」が選べます。「方向ボタン」→「Aボタン」で選択してください。

「POCKET MODE」を選択すると的球がセットされます。ブレイク後自由に突くことができます。「Aボタン」を押すと「OPTION」画面が表示されます。このとき「SHUFUL」を「方向ボタン」で選択し「Aボタン」で決定すると配列した球がランダムに配置され直します。後はルールに関係なく突いてください。



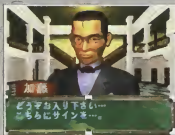
「CAROM MODE」を選択すると「四つ球」の段位認定画面になります。後は何回連続で突けるかチャレンジしてください。ミスショットを5回するとそれまで突いたポイントの平均点数によって段位が認定されます。

ゲームの進め方

[STORY MODE]

父親代りに育てられた師匠の元で、高度なビリヤード・テクニックを身に付けた主人公・藤崎 達。
彼は、イカサマ賭博によりなじみの店を巻き上げられてしまった。なじみの店を取り戻すため、激しい
"ビリヤード・バトル" にチャレンジすることに！

しかし、多額の資金がかかれた"ビリヤードバトル"にはいくつかの謎と陰謀が隠されているらしく、
しかも、そこに集まった様々な人物にもそれぞれに謎が…？！



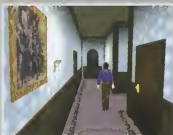
12

このゲームでは、"ビリヤードバトル" に勝つことだけが主人公の目的ではありません。

そこに隠く謎と陰謀、人間模様…

それらの謎を解き明かしながら、"物語" を最後まで導き、最後の試合に勝つことこそが、最大の目的なのです。

さあ、対戦相手との戦いに打ち勝つことはもちろん、いくつかの謎にチャレンジしてください！！



大きな屋敷の中で繰り広げられる“ビリヤードバトル”を進め、そこに隠された“謎”を解決していくためには、様々な登場人物と会話を交わすことが大切です。

画面下部のウィンドウの中のメッセージは“AまたはCボタン”で進めることができます。また、会話の中には、いくつかの選択肢が登場します。それらは“方向ボタン左右”で選択し、“Cボタン”で決定します。

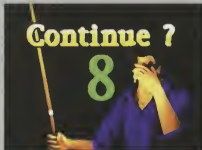


また、対戦相手とのビリヤードの試合では、表示されている3種類のゲームの中から、対戦ゲームを選ぶことができます。得意なゲームで、勝利をつかんでください。



CONTINUE

対戦相手に破れてしまった時には「CONTINUE画面」に切り換わります。10秒間のカウントダウンを行っている間に“プレイ続行／中断”を選択してください。（プレイ続行はスタートボタン／AまたはCボタンでカウント早送り）



ゲームの進め方

[VERSUS MODE]

"VERSUS (対戦) MODE" では、下記11種類の様々な"対戦ビリヤードゲーム"をお楽しみいただくことができます。

- ① Eight Ball (エイトボール)
- ② Nine Ball (ナインボール)
- ③ Rotation (ローテーション)
- ④ 14.1 Continuous (14.1 コンティニュアス)
- ⑤ Bowlliards (ボーラード)
- ⑥ Cut Throat (カット・スロート)
- ⑦ Three Ball (スリーボール)
- ⑧ Poker (ポーカー)
- ⑨ Pocket Game (ポケット・ゲーム)
- ⑩ 三つ球
- ⑪ 四つ球



※それぞれのゲームの「遊び方」につきましては、次ページ以降をご覧ください。

ゲームを選択するには「カーソル」を「方向ボタン」で〈Games〉に合わせ、「Aボタン」を押し、ウィンドウを開きます。さらにプレイするゲームを選び、決定します(「方向ボタン」上下→「Aボタン」)。

また、それぞれのゲームを始める前に「ルール」(Modify Rules)、「セット数」(Match Play)、「対戦相手」(Player)などを設定してください(方向ボタン上下左右→Aボタン→方向ボタン上下→Aボタン)。

(「対戦相手」では、「HUMAN」「COMPUTER」の選択をします。また、上記11種類のゲームのうち、⑥Cut Throatは「3人用」ゲームですが、その他のゲームは「2人用」ゲームです。また、⑩三つ球、⑪四つ球には「コンピュータ対戦」はありません。)最後に〈EXIT〉をチェックして、ゲームスタートです。

日本およびアメリカの公式ルールを基本としていますが、ゲームの性質上、部分的に実際のルールとは異なる場合があります。

●Eight Ball(エイトボール)

“エイトボール”は自分のグループ(①～⑦ボール: SOLIDS/⑨～⑮ボール STRIPES)のボールをすべて落とした後で、“⑧ボール”を落とした人が勝者となるゲームです。

■遊び方: ①～⑮の球を使い、数字の前半・後半で2つのグループに分けます。ブレイク時にどちらの“グループ球”が落ちたかで“自分のグループ”が決定します。
自分の“グループ”が決定したら“グループ球”を落としていきます。“グループ球”をすべて(7個)落とすと⑧ボールを落とす権利を得ることができます。

■ルール: 以下の4種類のルールが選べます

- Novice : 手球完全フリー、⑧ボールのコール無し、手球フリー後にロングライン内直打OK
House : ロングライン内手球フリー、⑧ボール・コール、手球フリー後のロングライン内直打OK
Slop : ロングライン内手球フリー、⑧ボール・コール、手球フリー後のロングライン内直打無し
Call Shot : ロングライン内手球フリー、ブレイク以外すべてコール、手球フリー後ロングライン内直打無し(CALL SHOT: “的球” “ポケット”を“方向ボタン”で選択、“Aボタン”で決定してください。また、専門用語、各部名称等は、28・29ページをご覧ください。)

■試合数 : “1セット”、“3セット”、“7セット”、“15セット”の4種類から選ぶことができます。

■ファウル : 次の場合はファウルとなり、プレイヤーチェンジとなります。

- 1: “グループ”決定後、自分の“グループボール”に最初に当てられなかった時。
- 2: ⑧ボールを狙う時、最初に⑧ボールに当てられなかった時。

■次の場合には「負け」になります。

- 1: 自分のグループ球をすべて落とす前に“⑧ボール”を落とした時。
- 2: 手球がスクラッチし、なおかつ“⑧ボール”を落とした時。
- 3: “⑧ボール”を狙う時、“⑧ボール”がコールした以外のポケットに落ちた時。
(“Novice” 除く)
- 4: “⑧ボール”を狙った時、手球がスクラッチした時 (“Call Shot”)。
- 5: “⑧ボール”を狙った時、手球が “⑧ボール” に当たらなかった時 (“Call Shot”)。

●Nine Ball (ナインボール)

“ナインボール”は9個の球を使いプレイします。先に“⑨ボール”を落とした人が勝者となります。

■遊び方：①～③の球を使い、ゲーム中は必ず台上の最小番号の球に最初に当てなければなりません。

それ以外の球に最初に当てるとスクラッチになり、落ちた球を“フットスポット”、および“ロングライン”上に戻さなければなりません。(Texasは除く)

■ルール：以下の2種類のルールが選べます。

Regulation：スクラッチしてしまっただ球(⑨ボールを除く)は“フットスポット”、または“ロングライン”上に戻します。

Texas：スクラッチして落としてしまっただ球(⑨ボールを除く)は戻さずにプレイを続行します。

■試合数： “1セット”、“3セット”、“7セット”、“15セット”の4種類から選ぶことができます。

■ファウル： 台上の最小の番号の球に最初に当てることができなかった場合はファウルとなり、プレイヤーチェンジとなります。なお、“Regulation Rule”の場合には、前述のように手球は“フットスポット”、または“ロングライン”上に戻します。

●Rotation (ローテーション)

ポケットに落とした球の“ナンバー”を得点とし、あらかじめ定めておいた“トータルポイント”に先に到達したプレイヤーが勝者となるゲームです。

■遊び方：①～⑬の球を使いプレイをします。ショットは、台上の最小の番号の球に最初に当てなければなりません。ポケットに落とした球の“ナンバー”を得点とし、あらかじめ設定しておいた“トータルポイント”に到達したプレイヤーが「勝ち」となります。

■ルール：以下の3種類のルールが選べます

Novice：手球完全フリー、手球フリー後のロングライン内直打OK

House：ロングライン内手球フリー後のロングライン内直打OK

Regulation：ロングライン内手球フリー後のロングライン内直打無し

■設定ポイント：“30ポイント”、“60ポイント”、“120ポイント”、“240ポイント”の4種類から選ぶことができます。

■ファウル： 台上の最小の番号の球に最初に当てることができなかった場合はファウルとなり、“フリーボール”、プレイヤーチェンジとなります。

●14.1 Continuous (14.1 コンティニュアス)

- 遊び方：①～⑮の球を使い、「バンキング」に勝ったプレイヤーに「ブレイクショット」を選択する権利があります。どの球でも落とすことができますが、ショットをする前にはあらかじめコールをしなければなりません。（「Novice Rule」は除く）
- コールしたボールがコールしたポケットに落ちた場合のみ点数になります。球1個を1点とし、あらかじめ設定しておいた「ポイント」に先に到達したプレイヤーが「勝ち」となります。

- ルール：以下の3種類のルールが選べます。

- Novice : コールショット無し、手球完全フリー、手球フリー後のロングライン内直打OK
 House : コールショット有り、ロングライン内手球フリー後のロングライン内直打OK
 Regulation : コールショット有り、ロングライン内手球フリー後のロングライン内直打無し

- 設定ポイント：「15ポイント」、「30ポイント」、「60ポイント」、「120ポイント」の4種類から選ぶことができます。

- ファウル：「手球」がポケットに落ちてしまった時はスクラッチと言い、「フリーボール」、プレイヤーチェンジとなります。また、この時ペナルティとして1点減点されます。

●Bowliards (ボーラード)

- 遊び方：①～⑩の球を使用します。ボーリングの遊び方をビリヤードに応用したもので、ブレイクして球がポケットに落ちた時が「ボーリング」の1投目(The First Ball)に当たります。この時点ですべて落とすことができれば「ストライク」となります。2投目(The Second Ball)は、1投目と同様、球が落ちるまで続きます。この時にすべて落ちれば「スベア」となります。これで「1フレーム」が終了し、プレイヤーチェンジとなります。また、「得点計算」は基本的にボーリングと同じです。

- ルール：以下の3種類のルールが選べます

- Novice : コールショット無し、手球完全フリー後のロングライン内直打OK
 Slop : コールショット無し、ロングライン内手球フリー後のロングライン内直打無し
 Call Shot : ロングライン内手球フリー後のロングライン内直打無し、ブレイクショット以外すべて「コールショット」

- 設定フレーム：「1フレーム」、「3フレーム」、「5フレーム」、「10フレーム」の4種類から選ぶことができます。
 (つづー)

ゲームの進め方

- ファウル**：“スクラッチ”をすると、その時点で“第1キュー”は終了となり、“第2キュー”に移ります。
“第2キュー”の時はプレイヤーチェンジです。また、スクラッチした時に的球が落ちてても得点はされず、次のプレイヤーのためにラックのやり直しとなります。

●Cut Throat (カット・スロート)

- 遊び方**：3人でプレイするゲームです。①～⑬の球を3つのグループに分け、プレイを進めます。

(①～⑤：ローグループ(Player1)、⑥～⑩：ミドルグループ(Player2)、⑪～⑬：ハイグループ(Player3))

相手のグループの球を落としていき、最後に球が残ったプレイヤーが勝者となります。

(自分のグループの球がすべて落とされてしまった時点で、そのプレイヤーはゲームオーバーです。)

- ルール**：以下の3種類のルールが選べます。

Novice：手球完全フリー、手球フリー後のロングライン内直打OK

House：ロングライン内手球フリー後のロングライン内直打OK

Regulation：ロングライン内手球フリー後のロングライン内直打無し

- ファウル**：プレイヤーがスクラッチした場合にはペナルティとして、その他の2人のポケットしていた球を戻すことになります。ですから、その他のプレイヤーは、一度ゲームオーバーになってしまった場合でも、プレイに再参加することができるようになります。

●Three Ball (スリーボール)

- 遊び方**：手球1個と①～③ボールを使用します。

3個のボールをすべて落とすとプレイヤーチェンジとなりますが、一回のショットを1点として計算しますので、すべての球を落とすことに要したショット回数が得点となります。

少ないショット数(＝得点)でゲームを終了したプレイヤーが勝者となります。

- ルール**：以下の3種類のルールが選べます。

Novice：手球完全フリー、手球フリー後のロングライン内直打OK

House：ロングライン内手球フリー後のロングライン内直打OK

Regulation：ロングライン内手球フリー後のロングライン内直打無し

- ファウル**：スクラッチをしてしまうと4点加算されてしまいます。

●Poker (ポーカー)

■遊び方：15個の的球（赤：5個、黄色：10個）を使用してゲームを進めます。

15個の的球は、それぞれを5個ずつ〈10 (TEN) 赤：1個、黄色：2個=以下同様〉、〈J (JACK)〉、〈Q (QUEEN)〉、〈K (KING)〉、〈A (ACE)〉と分類され、トランプの“ポーカー”と同じ意味を持ちます。

落とした的球は組合せによって、〈ストレートフラッシュ (最高手)〉、〈フルハウス〉、〈ストレート〉、〈スリーカード〉、〈ツーペア〉、〈ワンペア〉の順に優劣がつきます。ゲームは1ショットごとにプレイヤーが交代して進め、先に5個の落とした的球で“役”を完成させたプレイヤーが勝者となります。〈但し、赤球を必ず1個入れないと役として認められないので5個以上達した場合は、役がないのでスコアボールからボールをチェンジしてください。〉

■ルール：以下のルールでゲームを進めます。

Novice：手球完全フリー、手球フリー後のロングライン内直打OK

■ファウル：手球が的球に当たらずに止まってしまった時、また手球がポケットしてしまった時にはファウルとなります。

●Pocket Game (ポケット・ゲーム)

■遊び方：順番に関係なく、的球をポケットできれば得点として加算されます。

さらに〈連続してポケット〉、〈小さいナンバーから順番にポケット〉することで、得点が加算されていきます。すべての的球がポケットされるとゲームは終了し、得点の多いプレイヤーが勝者となります。

■ルール：以下の3種類のルールが選べます

Novice：手球完全フリー、手球フリー後のロングライン内直打OK

House：ロングライン内手球フリー後のロングライン内直打OK

Regulation：ロングライン内手球フリー後のロングライン内直打無し

■ファウル：的球をポケットすることができなかった時点で、プレイヤーチェンジとなります。

ゲームの進め方

●三つ球

■遊び方：赤球(的球)、白球(手球)、黄色球(手球)を使用し、二人のプレイヤーがそれぞれ相手の手球と的球に、一回のショットで自分の手球を当てていくことで得点を重ねていきます(二つの球に当てることで1点を獲得できます)。相手の手球、的球に当てることができないとプレイヤーチェンジとなり、早く設定点数に達したプレイヤーが勝者となります。

※“三つ球”では、“ルール”、“プレイ人数”を設定することはできません(「対戦プレイ」は“プレイヤー”同士となります。)

■ファウル：ポケットの無いテーブルを使用することから、ミスショットによるスクラッチ等がないため、通常のファウルは設定されていません。

●四つ球

■遊び方：2個の赤球(的球)、白球(手球)、黄色球(手球)を使用し、二人のプレイヤーがそれぞれ相手の手球と的球・二つ以上の球に、一回のショットで自分の手球を当てること得点を重ねていきます(二つ以上の球に当てることで1点を獲得できます)。二つ以上の球に当てることのできないとプレイヤーチェンジとなり、早く設定点数に達したプレイヤーが勝者となります。

※“四つ球”では、“ルール”、“プレイ人数”を設定することはできません(「対戦プレイ」は“プレイヤー”同士となります。)

■ファウル：ポケットの無いテーブルを使用することから、ミスショットによるスクラッチ等がないため、通常のファウルは設定されていません。

も ね 曾根キョンの

ワンポイント アドバイス

プロブールプレイヤー 曾根恭子さんの「ビリヤード講座」



PROFILE

名 前 曾根 恭子 KYOKO SONE
血液型 O型
趣味 料理
好きな言葉 私は、私の人生の主人である。
愛称 ソネキョン
使用キュー ブレー用：ジナーキュー
ブレイク用：アダム
タップ ブルーダイヤモンド

TITLE

'93. 3	西日本女子プロツアー-第3戦	優勝
'93.10	オートムクイーンズオープン	優勝
'93. 4	東日本女子プロツアー-第3戦	優勝
'95. 3	全日本ゴリツツィアーナ選手権	優勝
'96. 3	スプリングクイーンズカップオープン	優勝
'96. 3	東日本女子プロツアー-第3戦	優勝
'96. 5	全日本女子オープン	準優勝
'96. 7	東日本女子プロツアー-第5戦	優勝

ゲームにも実際のプレイにも役立ててね!

～フォーム編～

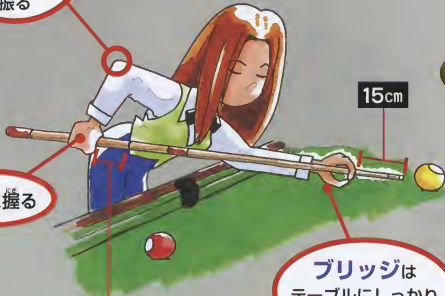
支点

動かさずに、
時計の振り子
のように
振る

これが正しいフォームだ!

- ① 球を突いていく方向に体の前面を向けて立ちます。
- ② 右足を決めてから左足を45度斜め前にだします。
- ③ 前傾姿勢をとります。

(キューがあごの真下にくるように)



軽めに握る

ブリッジは
テーブルにしっかり
固定

ヒリヤードって
いいね。

これが通称“歴リマッセ”だ!

マッセとは……

玉が接近せつしんしていて通常つうじょうのショットが
できない場合ばい、キューを垂直すいじくに立てて
手球てだまに強い回転かいてんを与える突き方つきたをするのをいう。

球たまをカーブさせるぞ!

親指おやゆび、人差し指ひとさしゆび
中指ななゆびの3本で握る。

フリーハンドブリッジ

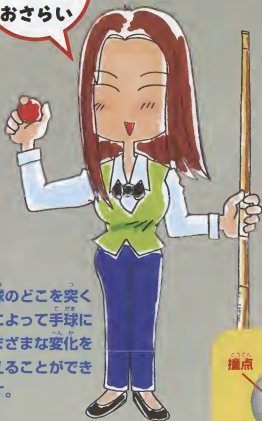
ブリッジを空中くうちゆうに浮かせて
つくるタイプ

キューは垂直すいじくに

台たいを傷きずつけちゃダメ!

～実践編～

どてん
撞点を
いちど
もう一度
おさらい



手球のどこを突く
かによって手球に
さまざまな変化を
与えることができ
ます。

手球



- A 中心突き
- B 押し球
- C 引き球
- D 右ひねり
- E 左ひねり
- F 右ひねり押し球
- G 左ひねり押し球
- H 右ひねり引き球
- I 左ひねり引き球



垂直線

撞点



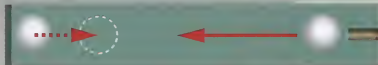
キューを斜めにと
引き球になります。



中心突き

中心突き

ブリッジの高さを手球の中心の高さに合わせ、
キューをまっすぐ水平にスイングします。



3つの代表的な 撞点を説明するわ



押し球

手球の中心上の撞点を突くと、
手球に前進回転がかかります。
手球は的球に当たっても手球は
的球と同じ方向に転がります。



押し球は、手
球を次のショット
を突きやすい場所に
運ぶときに
効果的！

早い回転



手球は的球を
追うように
まっすぐ転がる

引き球

手球の中心下を突いて手球
に逆回転を与えます。ブリ
ッジを撞点に合わせて低く
し、キューをできるだけ水
平にスイングしてください。

手球の手前に、次に
狙うボールがあるとき
などに有効！

手球は逆回転で
滑りながら
進んでいく



～マナー編～



ビリヤードは
マナーが^{たい}とても大切！
きちんと^{たの}まもって
楽しくプレイ
しよう！

やっちゃ
ダメ！

ビール片手^{がみ}に
くわえたばこ...

ダメ！

酔^よってプレイ
しちゃダメ！



ふくそう
服装にも
ちゅうい
注意してわ!

ゲタバキプレイはダメ!

27



さわ
騒いじゃダメ!



いがい
プレイ以外でテーブルに
すわっちゃダメ!



ちゅう ひと
プレイ中の人のうしろに
た 立っちゃダメ!



ちゅうい
プレイするときはまわりにも注意してわ!

ビリヤードをもっと楽しむために

用語解説

- **Lag (ラグ)** : 別名バンキング。ゲームを始める前に先攻・後攻を決めるショットの名称です。ビリヤード台上のヘッドライン上におかれた手球を各プレイヤーはフットレール側に向け真っ直ぐにショットします。戻ってきた球の位置がヘッドレールに近いプレイヤーがブレイク権を得ることができます。また、両者の球が同じ位置に止まった場合、および“フットレール”に当たることができなかった場合にはやり直しになります。

Lagを行うゲーム：8BALL (エイトボール) / 9BALL (ナインボール) / ROTATION (ローテーション)
14.1 CONTINUOUS (14.1 コンティニュアス) / Pocket Game (ポケットゲーム)
Poker (ポーカー)

- **スクラッチ** : 手球がポケットに落ちてしまうこと。
- **ファール** : ルール違反。全てのゲームに共通したものと、ゲーム別に定められたものがあります。
- **Free Ball (フリーボール)** : “スクラッチ”をして相手のプレイヤーが交代になったとき、次のプレイヤーは手球を一定の範囲の場所に自由においてショットをすることができます。
- **手球完全フリー** : テーブル内のどこでも手球をおけます。
- **ロングライン内手球フリー後のロングライン内直打OK**
ロングライン内に手球を自由に置くことができ、その後ロングライン内にある的球を直接打つことができます。
- **ロングライン内手球フリー後のロングライン内直打無し**
ロングライン内に手球を自由に置くことができますが、その後ロングライン内にある的球を直接打つことはできません。ロングライン以外のクッションを利用して的球に当ててください。

■ビリヤード・テーブルの各名称

●テーブル

テーブルにはキャロムビリヤード用(大台と中台がある)とポケットビリヤード用、スヌーカーゲーム用の3種類があります。

ポケットビリヤード用

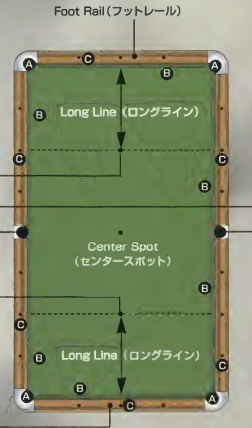
- A** Corner pocket (コーナーポケット)
- B** Cushion (クッション)
- C** Point (ポイント)

Foot Spot (フットスポット)

Side pocket (サイドポケット)

Head Spot (ヘッドスポット)

Head Rail (ヘッドレール)





データイースト株式会社

〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10

ゲームに関するお問い合わせ先は

☎03-5370-0729

番号はお間違いないようにお願いします。

©1997 DATA EAST CORP.

監 修：(社)日本ビリヤード協会

協 力：プロブールプレイヤー 曾根恭子 (メガネスーパー所属)

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

当社の本ソフトの無断複製・貸貸・中古販売は一切許可しておりません。